

Kurs: BG 8050 Självständigt arbete, kandidat, jazz, 15 hp 2026
Konstnärlig kandidatexamen i musik, 180 hp
Institutionen för jazz

Handledare: Hans Andersson

Examinator: Bengt Stark

Alvin Jonsson

Press Start to Swing

– Arrangering av tv-spelsmusik för
olika typer av jazzensembler

Skriftlig reflektion inom självständigt, konstnärligt arbete

Det självständiga, konstnärliga arbetet finns
dokumenterat i KMH:s digitala arkiv.

Abstract

The purpose of the project has been to arrange music from video games and see how it can be reshaped to work in different jazz contexts. With inspiration from other arrangers, this project dives into the world of video game music, how it started, early influences and its connection to jazz music. Furthermore, the project focuses on the creation of new arrangements of classic video game songs, but in a jazz setting. It explores what the key elements of this music are, which of these are necessary to keep as is, and which of these can be altered, to merge the two genres without losing the recognizability of the original songs. It also investigates advantages and disadvantages with the similarities of the genres, for these types of arrangements. The project led up to a live concert at The Royal College of Music in Stockholm, where five arrangements were presented – “Delfino Plaza”, “Wii Shop Channel Theme”, “Wii Sports Theme”, “Kakariko Village” and “Super Mario Bros. Main Theme”. The project states that the most efficient way of keeping the core of the original songs intact is to alter the melody as little as possible, and instead merge the genres, especially via reharmonization. It therefore concludes that harmonic and rhythmic elements, form and orchestration can be changed drastically from the original song, without losing its recognizability, and that those factors are key to merging the genres.

Keywords: *video game music, jazz, big band, arranging, Nintendo*

Innehållsförteckning

1.	Inledning.....	2
1.1	Introduktion	2
1.2	Bakgrund.....	2
1.3	Syfte/frågeställningar.....	4
2.	Redovisning av arbetet.....	4
2.1	Val av repertoar och sättning.....	4
2.2	Analys av tidigare arrangörer	5
2.3	Arrangemang	5
2.4	Repetitioner.....	10
3.	Konstnärliga resultat.....	11
3.1	Examenskonsert.....	11
4.	Diskussion	12
4.1	Arrangeringsprocessen.....	12
4.2	Fördelar och nackdelar.....	13
4.3	Kombinationen av stilar.....	14
5.	Avslutning	14
	Referenser.....	16
	Bilagor	18

1. Inledning

1.1 Introduktion

De flesta födda 1990 eller senare känner nog till Nintendos karaktärer Mario och Luigi. Många har nog också haft någon form av spelkonsol, eller i alla fall haft en kompis med tv-spel. Det många däremot kanske inte har tänkt på, är den rika mängden musik som kommer med alla olika sorters tv-spel.

Idag finns en jazzscen, framför allt i New York, som baseras på musik från tv-spel där de ”standards” som spelas inte är ”All The Things You Are” eller ”Autumn Leaves”, utan ”Bob-omb Battlefield” och ”Rosalina In The Observatory”. Denna scen kan till en första anblick verka obetydlig, men den växer sig faktiskt större för varje år som går. Då jag har spelat många spel där denna typ av musik förekommer har den haft en betydande roll för mitt nuvarande musikintresse. Eftersom jag studerar jazz var mitt mål med arbetet att förena denna typ av elektroniska musik med jazzens harmoniska och improvisatoriska element, utan att förlora kärnan i ursprungsmusiken. Arbetet kulminerade i egna arrangemang på dessa tv-spels-”standards”, där de arrangerades i traditionell jazzstil med inspiration från band som Count Basies orkester, Thad Jones storband och mindre ensembler från 30-, 40- och 50-talen.

1.2 Bakgrund

Sedan de första tv-spelen introducerades på 1970-talet har tv-spelsmusiken utvecklats till en betydelsefull och komplex del av spelupplevelsen. Ursprungligen bestod musiken av enkla, syntetiska ljud skapade med den tidens datachips, vilket resulterade i korta melodier med begränsad tonhöjd och dynamik. Under 1980-talet, med introduktionen av mer avancerade hårdvaror som Nintendo Entertainment System (NES) och Sega Genesis, började tv-spelsmusiken bli mer sofistikerad. Kompositörer som Koji Kondo, känd för sin musik i spel som ”Super Mario Bros.” och ”The Legend of Zelda”, bidrog till att definiera genren med melodiska och minnesvärda teman. Musiken blev en integrerad del av spelets berättelse, vilket ökade den känslomässiga kopplingen till spelet. Under 1990-talet möjliggjorde CD-ROM-tekniken mer filmiska soundtracks. Exempel på detta är ”Final Fantasy”-serien, vars kompositör Nobuo Uematsu revolutionerade hur musik användes i berättande genom att skapa kompletta soundtrack med orkestrala arrangemang. (Fake Life Lore, 2019; Hahn M, 2025; Kaye O, 2022)

Trots att tv-spelsmusiken idag, på samma sätt som filmmusiken, innehåller en mängd olika genrer, kan man tydligt se att tv-spel redan på 1980-talet hämtade många influenser ifrån jazzen. I en intervju med Koji Kondo säger han detta om musiken till Super Mario-spelen:

I had always liked Latin music. There was more going on than just a Latin influence, but I do like those bright, happy Portuguese songs. Sadao Watanabe’s music was also an influence, I think. The overworld theme in Mario might show some influence from the Japanese fusion band T-SQUARE, too. The rhythm in their music were easy for Japanese listeners to follow. Sadao Watanabe’s Nagesada was like that too.

(Kondo, u.å.)

I en annan intervju nämner han jazz- och fusionmusikerna Herbie Hancock och Chick Corea som förebilder. Men det var inte bara Kondos förkärlek till dessa genrer som ledde till deras inkludering i spelen, utan framför allt spelets rytm som Kondo ansåg passade bra ihop med denna typ av musik. ”[...] the music is inspired by the game controls, and it’s purpose is to heighten the feeling of how the game controls” (Kondo, 2007). Spelets ”gameplay”¹ passade helt enkelt rytmiskt bra ihop med vissa genrer inom jazzmusiken, enligt Kondo.

En betydande del av jazzstandardrepertoaren bygger på musikalmusik, den tidens populärmusik, där melodin utgjorde kärnan i låten. På motsvarande sätt innebar de tekniska begränsningarna hos spelkonsoler som NES och SNES², vilka enbart kunde spela upp ett fåtal ljud samtidigt, att samtida kompositörer tvingades lägga den största vikten vid några få utvalda element – något som i de flesta fall var melodin. Kompositören för spelet ”Chrono Trigger” (SNES), Yasunori Mitsuda, beskriver detta i en intervju på hemsidan shmuplations.com: ”[...] the limited sounds available meant that you could focus more on melody, and I loved that.” (Mitsuda, u.å.). Som i opera, musikalmusik och filmmusik komponerades melodier och motiv till olika världar, nivåer och karaktärer, allt för att förstärka och berika berättelsen i spelet.

James Heazlewood-Dale, verksam som ludomusicologist³, beskriver i en intervju med basisten och youtubern Adam Neely hur de tekniska begränsningarna i äldre spelkonsoler formade kompositionsprocessen. Enligt honom ledde dessa begränsningar till att tv-spelsmusik ofta byggdes upp av 8-taktersperioder, och följde inte sällan AABA- eller AABC-formaten.

”[...] small units of eight measures, and of course because of the technical limitations, these of course loop – which is exactly how we think of standards, right? We do a 32-bar song form that repeats at infinite depending on the players decisions.”

(Heazlewood-Dale, 2023-02-14)

Det finns alltså inte bara likheter mellan tv-spelsmusik och jazz när det kommer till rytmik och melodik, utan även form. En eller flera perioder som upprepas tills solot är slut – eller nivån är avklarad. Heazlewood-Dale fortsätter med att likna jazzstandards som var den tidens populärmusik. ”These artists are engaging with the most popular medium, like jazz musicians were doing with the most popular medium of their time.” (Heazlewood-Dale, 2023-02-14).

Två av de som kanske har lyckats bäst med att förena dessa två stilar är den amerikanska jazzsaxofonisten Patrick Bartley och Broadway-kompositören/arrangören/bandleadaren Charlie Rosen. Bartley har över 60 000 prenumeranter på Youtube och har med sitt band ”J-MUSIC Ensemble” gjort många välkända arrangemang på tv-spelsmusiklåtar, medan Rosen med sitt storband ”The 8-Bit Big Band” vann en Grammy år 2022 för ”Best Arrangement, Instrumental or A Cappella”. Båda dessa musiker har kombinerat tv-spelsmusiken med jazzen på ett sätt som skapat en stor scen för unga jazzmusiker att följa. (Neely, 2023-02-14)

Det finns också en del akademiska arbeten som har berört liknande frågor, exempelvis Gabriel Øiens ”*Min-Maximalism: A study of the musical limitations and possibilities imposed by the creative process of composing for the SNES leading to a composition made with*

¹ Tv-spelsterm för en spelares totalupplevelse av ett spel

² Spelkonsolerna ”Nintendo Entertainment System” och ”Super Nintendo Entertainment System”

³ En person som, på ett vetenskapligt plan, studerar musik från tv-och datorspel

similar tools and principles” (2024) där han analyserar låtar från SNES-eran och utforskar fördelar och nackdelar med att komponera musik med de begränsningar som medföljer en konsol som SNES, och hur han i sin tur kan använda dessa medel för att komponera egen musik. Ett annat arbete som delar vissa likheter med mitt eget är Benjamin Sällströms *”Modern pop i jazzkostym*” (2025), som handlar om att arrangera om några av dagens poplåtar i jazzversioner.

1.3 Syfte/frågeställningar

Syftet med arbetet var att arrangera musik från tv-spel och se hur den kan omformas för att fungera i olika jazzsammanhang, både genom att förstå relationen mellan jazz och tv-spelsmusik, och att praktiskt undersöka hur de musikaliska uttrycken kan kombineras på ett konstnärligt hållbart sätt. Detta gjordes med inspiration från tidigare tv-spels-jazz-arrangemang, och genom studier av hur arrangörerna bakom dessa gått till väga för att skapa just sina arrangemang. För att få ett varierat resultat där såväl olika typer av spelmusik som olika typer av jazzmusik speglades, skrevs arrangemangen för varierande jazzsättningar – alltifrån sextett bestående av trummor, bas, piano, gitarr, saxofon och trumpet till storband med tretton blåsmusiker och fyra kompmusiker.

Jag har utgått från följande frågeställningar:

- Hur kan tv-spelsmusik arrangeras för olika jazzensembler – från mindre grupper till storband – samtidigt som de ursprungliga musikaliska idéerna och igenkänningen bevaras?
- Vilka är fördelarna respektive nackdelarna med att arrangera tv-spelsmusik som jazz, utifrån de likheter som genrerna delar?
- På vilka sätt påverkas tv-spelsmusikens uttryck när den möter jazzens improvisation, harmonik och rytmik, samt hur kan dessa två traditioner förenas utan att deras respektive identiteter går förlorade?

2. Redovisning av arbetet

2.1 Val av repertoar och sättning

När det kommer till valet av repertoar har jag framför allt tagit tre punkter i beaktning. Dessa är följande:

- Igenkänningsfaktor, både för mig och för en publik
- Vilken låt som kan tänkas att passa vilken sättning
- Stil på låt, både ursprungligen och stil på arrangemanget (för att få en musikalisk bredd på repertoaren)

Under min uppväxt har jag främst spelat Nintendo-spel, och en stor del av Nintendos musik tilltalar mig och är musik jag har lyssnat mycket på. Trots att arbetet i stort inte enbart fokuserar på Nintendos musik innebär detta att både mina arrangemang och min analys till stor del präglas av den musiken.

De låtar jag valt är följande:

- Super Mario Bros. Main Theme (storband)
- Delfino Plaza (storband)
- Kakariko Village (sex blås plus komp)

- Wii Sports Theme (fyra blås plus komp)
- Wii Shop Channel Theme (två blås plus komp)

Min första tanke var att enbart skriva arrangemang för storband, men jag kom snabbt fram till att skriva för olika sättningar i stället. Detta dels på grund av arbetsbelastning, dels variation i arrangeringsprocessen och under konserten. Det blir mer intressanta ljudbilder med olika sättningar än med enbart storband, och jag utmanas på olika sätt när jag hanterar de olika arrangemangen. Jag valde även att ha ett eget trumpetsolo i varje arrangemang, eftersom det är min examenskonsert. När jag valde sättning till låtarna utgick jag i första hand från igenkänningsfaktor. Jag ville börja och avsluta konserten med storband, och då valde jag ”Delfino Plaza” som öppningslåt och ”Super Mario Bros. Main Theme” som avslutning. Till ”Kakariko Village” ville jag uppnå ett tjockt arrangemang med täta klanger och en mer orkestral känsla, och då upplevde jag att sex blås passade bra. ”Wii Shop Channel Theme” är den mest ”jammiga” låten och därför passade den bra att arrangera för två blås, vilket ledde till att ”Wii Sports Theme” fick bli låten med fyra blås.

2.2 Analys av tidigare arrangörer

Som nämnt i bakgrunden så finns det exempel på hur arrangörer kombinerat stilarna på ett lyckat sätt, och för att utforska hur de gått till väga med sina arrangemang lade jag mycket tid på att lyssna på arrangemang som de skrivit, då framför allt på The 8-Bit Big Bands katalog eftersom den på många sätt speglar den musik jag ville arrangera. Under denna process lyssnade jag specifikt efter de musikaliska byggstenarna harmonik, melodi, rytmik, form, samt på orkestreringen. Det jag fann var att de nämnda byggstenarna varierade enormt, medan melodin närmast var oförändrad eller näst intill oförändrad, tonalt sett. Den mest självklara teknik som Rosen använder är reharmonisering, eftersom den tydligast förflyttar melodin rent klangligt, utan att förändra melodin i sig. En annan tydlig upptäckt knyter an till det Charlie Rosen beskrev i sin intervju med Adam Neely – nämligen användandet av citat. Både Charlie Rosen och Patrick Bartley lånar ofta citat från befintliga jazzlåtar och väver samman dem med sina egna arrangemang, på samma sätt som jazzmusiker, i synnerhet förr, ofta citerade andra jazzmusiker eller jazzlåtar. Detta för att det ska bli tydligt för lyssnarna vilken typ av musik som de nya arrangemangen baseras på, och för att, på ett mer tydligt sätt, koppla ihop jazztraditionen med modern tv-spelsmusik.

2.3 Arrangemang

Jag har främst strävat efter att arrangera i traditionell stil, där stor inspiration kommer från Count Basies storband med arrangörer som Sammy Nestico, men med vissa mer moderna eller kärva inslag i stil med exempelvis Thad Jones. Båda dessa arrangörer har varit oerhört stilbildande inom storbandsmusiken, där Nestico är känd för sina enkla men smakfulla klanger (se fig. 1) medan Jones utmanade lyssnarna med tätare och mer färgade klanger (se fig. 2). (Wright, 1982)

Figur 1 Exempel på storbandsläggningar – Sammy Nestico

Figur 2 Exempel på storbandsläggningar – Thad Jones

Mina arrangemang är skrivna utifrån tekniker jag lärt mig under åren på Estetiska Programmet Musik (gymnasium), folkhögskola och musikhögskola, där blockharmonisering i close, drop 2, 3, 4, eller 2 & 4, och spread stätt som grund – tekniker som etablerades av just arrangörer som Nestico och Jones.

Inför arrangeringsprocessen hittade jag en ovärderlig tillgång i form av en ”VGM” (Video Game Music) Fakebook – en enorm samling med lead sheets på musik från alla möjliga tv-spel (Roque, u.å.). Detta sparade mig mycket tid eftersom jag inte behövde transkribera låtarna själv, utan direkt kunde börja med själva arrangeringsprocessen.

Eftersom jag tydligt såg användandet av citat, både i Charlie Rosen och Patrick Bartleys arrangemang, var det en aspekt jag ville ta med i mina egna arrangemang. Min approach blev dock inte enbart att knyta an till låtar inom jazztraditionen, utan även att citera andra tv-spelslåtar i arrangemangen (som Rosen och Bartley också gör), detta för att antingen ”flörta” med publiken eller som hommage till särskilda tv-spel. I ”Kakariko Village” blev detta framträdande då jag, i introt, vävde in de mest välkända melodierna från ”Zelda”-spelen, nämligen huvudtemat (se fig. 3) och ”Zelda’s Lullaby” (se fig. 4).

Figur 3 Huvudtemat från ”The Legend of Zelda”-serien



Figur 4 "Zeldas Lullaby"

Även arrangemanget till "Wii Shop Channel Theme" myntades med citat från både jazzlåtar och andra tv-spelslåtar. Ett exempel är introt till arrangemanget, där jag använde början av temat från Wii-konsolens mest kända bossa-låt – "Mii Channel Theme" (se fig. 5).



Figur 5 "Mii Channel Theme"

Tidigt i arbetet med detta arrangemang kom jag att tänka på en latin-jazzstandard, nämligen "Summer Samba" (skriven av Marcos Valle), som har en mycket liknande ackordföljd som "Wii Shop Channel Theme". Walter Wanderleys version på "Summer Samba" blev därför grunden för instrumenteringen av mitt arrangemang, och citat från "Summer Samba" går att finna i solobakgrunderna (se fig. 6).



Figur 6 Citat från "Summer Samba"

"Wii Sports Theme" valde jag att arrangera i långsam swing, med inspiration från låtar som Count Basies "That Warm Feeling" (skriven av Sammy Nestico), eller "Lil' Darlin'" (skriven av Neal Hefti). Jag citerade ingen av låtarna direkt, varken melodiskt eller harmoniskt, men feelingen och rytmiken påminner starkt om dessa låtar. Det långsamma swingtempot tillsammans med mycket "luft" mellan tonerna (exempelvis korta fjärdedelar på slagen) och det sordinerade brasset bidrar starkt till känslan. För att fånga soundet av en saxsektion trots att arrangemanget innehöll två brassinstrument valde jag dessutom att lägga toppstämman i altsaxofonen (se fig. 7).

A
 mp
 Bucket mute
 mp
 mp
 Bucket mute
 mp

Figur 7 "Wii Sports Theme" med influenser från "That Warm Feeling" & "Lil' Darlin'"

Det sista arrangemanget jag skrev var "Super Mario Bros. Main Theme". Jag inspirerades av Mikey Votanos version på samma låt, och valde därför att skriva en solo-del över en annan Super Mario-låt, nämligen "Super Mario Underground Theme" (skriven av Koji Kondo) (se fig. 8). För att återigen knyta an till jazztraditionen med citat vävde jag även in en bit av Neal Heftis "Splanky" (se fig. 9)

C⁷ (Blues-igt) F⁷
 mp - mf - f cresc.
 Tacet 1x
 mf - f cresc.
 Tacet 1x
 mf - f cresc.
 mp - mf - f cresc.

Figur 8 Trombonsolo över "Super Mario Underground Theme"

Figur 9 Citat från "Splanky"

På de flesta arrangemang krävdes en hel del förarbete i form av reharmonisering. Det var egentligen bara "Wii Shop Channel Theme" som helt fick behålla sina ursprungliga ackord, detta för att den är skriven i stil med en traditionell jazzstandard. På resten av låtarna ändrade jag ackorden, dels genom färgningar av befintliga ackord, dels genom användning av andra ackord exempelvis sekundär- och substitutdominanter och deras relaterade mollackord, eller med modala inlåningsackord. Ett tydligt exempel på detta är arrangemanget till "Kakariko Village". Originalen utgår ifrån den vanliga ackordföljden I-VIm-IIIm-V (F-Dm-Gm-C i F-dur), och även om jag förhöll mig till detta lade jag till färgningar och ändrade ackord enligt exemplen jag nämnde ovan (se fig. 10).

Figur 10 Reharmonisering av "Kakariko Village"

Ett annat tydligt exempel på reharmonisering är på "Wii Sports Theme". Denna låt är ursprungligen den minst "jazziga" av låtarna, vilket ledde till att jag i princip ändrade alla ackord i låten. I originalen är ackordföljden nio takter in i A-delen följande (se fig. 11):

47 F C/E F/A G(sus4) G

51 Gm F(add9)/A Bbm B/C Db

Figur 11 Ursprungliga ackord i "Wii Sports Theme"

Min reharmonisering ser ut så här (se fig. 12).

14 F⁶ Em⁷ A^{7(b9)} Dm⁷ G^{7(sus4)} Cmaj⁷ Am^{7(b5)} D^{7(b9)}

18 Gm⁷ F(add9)/A Bbm⁷ Cm⁷ Db⁶ Abm⁷ Db⁷ Gb⁶

Figur 12 Reharmonisering av "Wii Sports Theme"

Jag ändrade även rytmiken på samtliga låtar för att de bättre skulle passa in i jazzstilen jag var ute efter. Ett exempel på detta är "Kakariko Village" som ursprungligen har ett 6/8-groove, men som jag i stället arrangerade som en jazzvals. Ett annat exempel är "Super Mario Bros. Main Theme" som jag valde att skriva i "Basie-swing" stil, men som egentligen är rak (se fig 13). Alla arrangemangen innehåller förändringar av melodins rytmer där exempelvis synkoper används frekvent, eller förflyttningar av melodin så att den inte allt för ofta landar på fjärdedelarna i takten.

Db⁶ Db⁶/F Gb^A G⁹ Db⁶/Ab Bb^{7b9} Ebm¹¹ Ab^{7b9} Db⁶ Db⁶/F Gb^A G⁹

Figur 13 Rytmisering av melodin på "Super Mario Bros. Main Theme"

2.4 Repetitioner

På grund av det stora antalet musiker i mitt projekt var antalet repetitionstillfällen begränsade. Det slutade med tre repetitioner, två med storbandet och de mindre sättningarna, och en med enbart de mindre sättningarna. Eftersom mina arrangemang var skrivna med denna begränsade repetitionsmängd i åtanke blev det största fokuset på repetitionerna att spela ihop sig med sina medmusiker och bestämma gemensam frasering på utvalda ställen. Vanligtvis kan repetitionerna också vara ett forum för förändringar i arrangemang, och en sådan förändring gjordes även för detta projekt. Det var under slutet på "Delfino Plaza" som ackorden i blåset behövde läggas om för att uppnå en svagare nyans (se fig. 14 & 15). Som tur (med tanke på det begränsade antalet rep) var det bara ett ställe som blev tvunget att förändras, allt annat behölls som skrivet.

Figur 14 Trumpeter före förändring

Figur 15 Trumpeter efter förändring

3. Konstnärliga resultat

3.1 Examenskonsert

Arbetet resulterade i en konsert den 31 mars i Kungasalen på Kungl. Musikhögskolan i Stockholm, där följande arrangemang presenterades:

- Delfino Plaza från Super Mario Sunshine (Koji Kondo & Shinobu Tanaka)
Solister: Carl Lovar (altsax), Alvin Jonsson (trumpet)
- Wii Shop Channel Theme från Wii Shop Channel (Kazumi Totaka)
Solister: Elia Tellström (gitarr), Alvin Jonsson (trumpet)
- Wii Sports Theme från Wii Sports (Kazumi Totaka)
Solister: Alvin Jonsson (trumpet), Olle Wikström (piano)

- Kakariko Village Theme från The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Koji Kondo)
Solister: Alvin Jonsson (flygelhorn), Tyko Ruin (tenorsax)
- Super Mario Bros. Main Theme från Super Mario Bros. (Koji Kondo)
Solister: Alvin Jonsson (trumpet), Hjalmar Nordkvist (trombon)

Bandmedlemmar:

Carl Lovar – altsax 1, tenorsax, tvärflöjt
 Joel Westerling – altsax 2
 Charlie Sandström – tenorsax 1
 Tyko Ruin – tenorsax 2
 Ludvig Broman – barytonsax

Toste Solum – trumpet 1
 Alvin Jonsson – trumpet 2, flygelhorn
 Benjamin Sällström – trumpet 3
 Markus Borell – trumpet 4

Hjalmar Nordkvist – trombon 1
 Alexander Harnesk – trombon 2
 Klara Tapper – trombon 3
 Alexander Bjurström – bastrombon

Elia Tellström – gitarr
 Olle Wikström – piano, orgel
 Lukas Bergstrand – kontrabas
 Gustav Lind – trummor

4. Diskussion

4.1 Arrangeringsprocessen

Under arrangeringsprocessen var mitt mål tydligt; att skriva traditionella jazzarrangemang med utgångspunkt i att det fortfarande tydligt ska framgå vilka låtar arrangemangen är baserade på. Jag valde också att skriva så enkelt och lättspelat som möjligt eftersom repetitionstillfällena var begränsade på grund av antalet musiker inblandade. Detta har dock inte fått påverka den musikaliska nivån på arrangemangen, utan har endast varit ett sätt att effektivisera repetitionsprocessen, genom välklingande arrangemang där jag inte tagit alltför stora risker.

Utifrån min analys av arrangörer som Charlie Rosen eller Patrick Bartley kom jag fram till en huvudpunkt, nämligen att melodin i huvudsak är kärnan i låten. På ett sätt var det en självklar upptäckt, eftersom dåtidens jazzmusiker gjorde på exakt samma sätt när de tog musikallåtar och gjorde om till jazzlåtar. De behöll melodierna, men reharmoniserade dem och ändrade rytmerna efter tycke och smak. Något annat som bidrog till denna självklarhet är att vi jazzstudenter ofta får höra att vi ska utgå från melodierna när vi improviserar. Därför behöll jag i huvudsak melodierna intakta, medan de andra faktorerna varierade en hel del.

Tack vare variationen på delarna harmonik, rytmik, form och orkestrering var det egentligen ingen skillnad på att skriva ett storbandsarr eller ett arr för två blås och komp, sett ur perspektivet att kombinera tv-spelsmusik och jazz. Eftersom jag alltid betraktade melodin som låtens kärna blev svårigheterna i stället att kombinera de andra musikaliska byggstenarna med den redan befintliga melodin. Reharmonisering och förändring av rytmik blev de viktigaste aspekterna, medan orkestrering mer blev vad som skiljde de olika arrangemangen åt. Orkestreringen blev såklart en större aspekt att ta i beaktning i storbandsarren, där det fanns mer utrymme att röra sig med. Kort sagt är melodin hämtad från tv-spelsmusiken medan harmoniken, rytmiken och orkestreringen är hämtad från jazzmusiken. Formen är byggstenen som är svårast att klassa som det ena eller det andra. Men med utgångspunkt i standardjazzens tema, solo, tema, föll sig processen naturligt när man kombinerade detta med låtarnas ursprungliga form.

4.2 Fördelar och nackdelar

Flera av låtarna jag arrangerade hade tydliga kopplingar till jazztraditionen, särskilt harmoniskt och rytmiskt. Exempelvis hade ”Wii Shop Channel Theme” kunnat fungera som en jazzstandard om den spelats med traditionella jazzinstrument i stället för syntar. Detta gjorde arbetet enklare eftersom fokus främst blev orkestrering. Andra arrangemang, som ”Wii Sports”, krävde däremot större förändringar i melodi, harmonik, rytmik och form för att fungera i sammanhanget.

Samtidigt innebar likheterna med jazz en risk att bli för trygg i materialet. Eftersom flera låtar redan var ”jazziga” höll jag mig nära originalen, vilket gjorde arrangemangen mindre utmanande och nyskapande. Detta märks tydligast på ”Wii Sports”, som hade minst koppling till jazz och därför blev det arrangemang som skiljde sig mest från originalet.

Liknande tankar syns i Benjamin Sällströms arbete *”Modern pop i jazzkostym”* (2025). Hans versioner på låtarna skiljer sig på många sätt ifrån originalen och har en stor stilistisk bredd, vilket delvis kan bero på skillnaden som finns mellan popmusik och jazz. Såklart hade Sällström en annan ingång, där han arrangerade alla låtar utifrån sättningen trummor, bas, piano och trumpet vilket ledde till att arrangemangen var tvungna att skrivas med större variation, just för att uppnå större variation. I mitt fall bidrog de olika sättningarna till naturlig variation, men i efterhand ser jag att jag kunde ha arbetat mer aktivt med denna aspekt, exempelvis genom att låta fler musiker få spela solo.

En annan utmaning var att den loopbaserade tv-spelsmusiken är skriven för att vara funktionell och repetitiv utan att trötta ut lyssnaren. Det gjorde reharmoniseringen extra viktig för att undvika allt för monotona arrangemang.

I efterhand ser jag också att mitt sätt att behandla melodin skapade begränsningar som hade kunnat vara värda att bryta sig ur, åtminstone om jag skulle göra ett uppföljande projekt. Eftersom melodierna oftast behölls intakta blev arrangemangen inte särskilt djupa eller utmanande, varken för musiker eller lyssnare. De fungerade mer som genreöversättningar än helt nya tolkningar. Om jag hade brutit upp låtarna i mindre beståndsdelar och enbart använt fragment från ursprungsmusiken tror jag att arrangemangen hade blivit mer experimentellt och konstnärligt utmanande, i stället för de traditionella, ”kommersiella” versioner som jag gjorde.

4.3 Kombinationen av stilar

Utifrån mitt arbetssätt förändras inte tv-spelsmusikens kärna särskilt mycket när den arrangeras om till jazz. Även om harmonik, rytmik och uttryck förändras förblir melodierna intakta, vilket gör att låtarnas identitet till stor del bevaras. Den största skillnaden ligger i stället i musikens funktion. Tv-spelsmusik är skapad för att stödja en interaktiv upplevelse genom repetition och atmosfär, medan jazz är tänkt att stå för sig själv och präglas av improvisation och samspel.

Ur ett jazzperspektiv behåller arrangemangen därför både sin identitet och sitt syfte, eftersom melodin – som jag ser som musikens kärna – finns kvar. Ur ett tv-spelsperspektiv blir resultatet däremot annorlunda. Mina arrangemang hade troligtvis inte kunnat ersätta originalmusiken i sina respektive spel, eftersom den loopbaserade strukturen och den atmosfäriska känslan – kanske de viktigaste aspekterna inom tv-spelsmusik – till stor del försvinner när musiken översätts till jazz. Standardjazz må vara en repetitiv musikstil, men då gäller det nästan alltid repetition på hela formen, inte inom separata formdelar. Jag skulle alltså påstå att kärnan i låtarna finns kvar, men inte deras ursprungliga funktion. Samma resonemang går även att applicera på The 8-Bit Big Band, vars arrangemang också fungerar som genreöversättningar snarare än direkt funktionell spelmusik.

I sitt arbete ”*Min-Maximalism: A study of the musical limitations and possibilities imposed by the creative process of composing for the SNES leading to a composition made with similar tools and principles*” (2024) komponerar Gabriel Øien ett eget stycke utifrån de begränsningar som de tidiga tv-spelskompositörerna behövde förhålla sig till, men i en modern kontext med moderna verktyg. Han ser på musiken i ljudlandskap, lager och strukturer i stället för att utgå ifrån en melodi. Hade jag använt samma arbetssätt hade det troligtvis varit lättare att behålla den repetitiva och minimalistiska karaktär som tv-spelsmusikens bygger på, och jag tror även att musiken hade kunnat fungera i en jazzkontext. Däremot hade igenkänningsfaktorn riskerat att försvinna. Mitt tillvägagångssätt fungerade alltså bra i en jazzkontext, men mindre bra om målet hade varit att skapa jazzarrangemang som fortfarande fungerade som musik i ett tv-spel. För detta hade Øiens metod sannolikt varit att föredra.

5. Avslutning

Sammanfattningsvis har detta projekt givit mig mycket ny kunskap om tv-spelsmusik och dess ursprung. Jag har lärt mig hur den första tv-spelsmusiken kom till, via de enklaste ljuden ett datachips kunde producera, och sedan hur de tidiga kompositörerna var tvungna att använda musikens absoluta grunder för att skapa musik, detta på grund av konsolernas tekniska begränsningar. Arbetet har även fördjupat min förståelse för likheterna mellan jazz och tv-spelsmusik, hur båda bygger på kortare formdelar som upprepas och hur de båda ofta har melodin som kärna – där motiv kopplas samman med världar eller karaktärer (precis som i musikalmusiken som många jazzstandards bygger på).

Utöver detta har jag fått nya insikter i hur jazzmusik och tv-spelsmusik kan kombineras, vilka aspekter som bör tas i beaktande vid denna kombination, samt hur musiken påverkas av detta. Jag har lärt mig att det vanligaste och mest effektiva sättet att arrangera om musik utan att tappa bort kärnan i ursprungslåten är att se på melodin som låtens ”själ”, medan andra aspekter av musik så som harmonik eller rytmik är lämpliga att ändra, för att få just det

slutresultat man vill. Det kan dock finnas tillfällen då detta inte är fallet, utan där melodin kanske är just vad som bör ändras. Men det har jag inte utforskat i det här arbetet utan ser det som en av aspekterna av arbetet som jag skulle vilja utveckla mer i framtiden. Jag tror att detta kan leda till mer konstnärligt utmanande arrangemang via denna metod, och inte direkta ”genreöversättningar” som detta arbete främst har fokuserat på.

Slutligen har jag fått mer erfarenhet och förfinade kunskaper vad gäller arrangering i stort, eftersom jag har skrivit för flertalet sättningar, och jag tycker mig ha fått bekräftelse på min förhoppning om att skriva både välklingande, lättspelade och lättlyssnade arrangemang. Till framtida arrangemang kommer jag därför våga ta fler risker, och även testa att förändra fler aspekter inom musiken, till exempel melodi, stuk eller modalitet.

Referenser

Akademiska arbeten

Sällström, Benjamin (2025) – Konstnärlig kandidatexamen, jazz, Kungl. Musikhögskolan: ”Modern pop i jazzkostym” DiVA, id: diva2:1962560

Øien, Gabriel (2024) – Konstnärlig kandidatexamen, jazz, Musikhögskolan i Malmö: ”Minimalism: A study of the musical limitations and possibilities imposed by the creative process of composing for the SNES leading to a composition made with similar tools and principles” LUP, id: 9176365

Böcker

Wright, Rayburn (1982). *Inside The Score*, Kendor Music, Inc.

Internet

Fake Life Lore. *The Evolution of Video Game Music* (2019)
<https://www.youtube.com/watch?v=h7S31SMxgNQ> (besökt 2025-11-26)

Hahn, M. *What is Chiptune? How to Produce Retro Game Soundtrack Music* (2025)
<https://babyaud.io/blog/chiptune-producers-guide?srsId=AfmBOooYQ7mGB8EC4OoSui5BFTtIbjuVCgTtBwJhEMuYtRbqJ3Rm4nwt>
(besökt 2025-11-26)

Kaye, O. *Video Game Music: A Look into the Past and Present* (2022)
<https://online.berklee.edu/takenote/video-game-music-past-and-present/> (besökt 2025-11-26)

Kondo, K. *Koji Kondo – 2001 Composer Interview* (u.å.)
<https://shmuplations.com/kojikondo/> (besökt 2025-11-27)

Kondo, K. *VGL: Koji Kondo Interview* (2007)
<https://www.wired.com/2007/03/vgl-koji-kondo/> (besökt 2025-11-28)

Mitsuda, Y. *Yasunori Mitsuda – 2003 Composer Interview* (u.å.)
<https://shmuplations.com/yasunorimitsuda/> (besökt 2025-12-01)

Neely, A. *The Nintendo-fication of Jazz* (2023)
<https://www.youtube.com/watch?v=oKWgLe-jQjc> (besökt 2025-12-01)

Roque, J. *VGLLeadSheets.com* (u.å.)
<https://www.vgleadsheets.com> (besökt 2025-11-13)

Sällström B. *Modern pop i jazzkostym* (2025)
<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1962560/FULLTEXT01.pdf> (besökt 2026-03-16)

Øien, G. *A study of the musical limitations and possibilities imposed by the creative process of composing for the SNES leading to a composition made with similar tools and principles* (2023)

<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=9176365&fileOId=9176366> (besökt 2026-03-16)

Noter

Kern, Jerome (musik) & Oscar Hammerstein (text), "All the things you are", Real Jazz Book, Warner Chappell Music Scandinavia, Danderyd; 2002

Tv-spel

Kondo, Koji & Mahito Yokota, *Super Mario Galaxy*, Nintendo; 2008

Kondo, Koji, *Super Mario Bros.*, Nintendo; 1985

Kondo, Koji, *Super Mario Sunshine*, Nintendo; 2002

Kondo, Koji, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo; 1998

Totaka, Kazumi, *Wii Shop Channel*, Nintendo; 2006

Totaka, Kazumi, *Wii Sports*, Nintendo; 2006

Bilagor

Bilaga 1

Piano

Delfino Plaza

♩ = 250
Swing

Composers: Koji Kondo & Shinobu Tanaka
Arrangement: Alvin Jonsson

2nd time only

Chord progression for measures 1-4: B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

Chord progression for measures 5-8: Dm7 Gm7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

Chord progression for measures 9-13: B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 Dm7 Gm7

Chord progression for measures 14-18: Cm7 F9 1. B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 2. B \flat 6 B \flat 7

Chord progression for measures 19-24: E \flat 6 B \flat 6 B \flat 7 E \flat 6

Chord progression for measures 25-29: B \flat 6 B \flat 7 E \flat 6 F7 B \flat 6 A \flat 7

Chord progression for measures 30-34: G7 G \flat 7 F7 F13

Chord progression for measures 35-38: B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

Chord progression for measures 39-40: Dm7 Gm7 Cm7 F9 B \flat 6

Delfino Plaza - Piano

2

43 **43** *w/tbn*

mf cresc.

Bb6 Bb9sus4 Bb6 Bb6 Bb9sus4

49

Bb6 *f* Db6 Db9sus4 Db6

54

Db9 Db9sus4 Db9 *fp*

59 **59**

Gm7 C9 F#9 F9 Gm7 Gb7b9 F9sus4 *f* *ff*

67 **67** *f* Bb6 B°7 Cm7 F9 Bb6 B°7 Cm7 F9 Dm7 Gm7 Cm7 F9 Bb6 *ff* **2** *Solo break!*

75 **75** *subito mp* Bb6 B°7 Cm7 F9 Bb6 B°7 Cm7 F9 Dm7 Gm7 *mf*

80 Cm7 F9 ^{1.} Bb6 B°7 Cm7 F9 ^{2.} Bb6 B7

85 **85** Eb6 Bb6 Bb7 Eb6

91 B \flat 6 B \flat 7 E \flat 6 F7 B \flat 6 A \flat 9

96 G9 G \flat 9 F7 F13

101
101 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

105 Dm7 Gm7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

109
109 B \flat 6 B \flat 9sus4 B \flat 6 B \flat 6 B \flat 9sus4

115 B \flat 6 D \flat 6 D \flat 9sus4 D \flat 6

120 D \flat 6/9 D \flat 9sus4 D \flat 6/9

125
125 Gm7 C9 F Δ 9 F9 *f*

129 Gm7 G \flat 7 \flat 9 F9sus4 F9

133
133 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

137 Dm7 Gm7 Cm7 F9 B \flat 6 **Sax soli break!** 2

Delfino Plaza - Piano

4 **141**
 141 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

mf

145 Dm7 Gm7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

149
 149 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9 B \flat 6 B \circ 7 Cm7 F9

153

f

157
 Melodi för referens
 A \flat 6 Eb6 Eb7 A \flat 6

163

E \flat 6 Eb7 A \flat 6 B \flat 9 E \flat 6 D \flat 9

168

C9 B9 B \flat 7 B \flat 13

ff

173
 173 Play melody!
 "Old school" (stride?)
 E \flat 6 E \circ 7 Fm7 B \flat 9 E \flat 6 E \circ 7 Fm7 B \flat 9

subito p

177

Gm7 Cm7 Fm7 Bb9 Bb9sus4

181 **181**

Melodi för referens

Eb6 Eo7 Fm7 Bb9 Eb6 Eo7 Fm7 Bb9

f

185

Gm7 Cm7 Fm7 Bb9 Eb6 Eo7 Fm7 Bb9

189 **189**

Eb6 Eo7 Fm7 Bb9 Eb6 Eo7 Fm7 Bb9 Gm7 Cm7

194

Fm7 Bb9 Bb7b9 B^A9 Gm7 Cm7 Fm7 Bb9 Bb7b9 Abm9

p

199

Gm7 Cm7 Fm7 Bb9 Bb7b9 Eb6/9

ff

Organ

Wii Shop Channel Theme

Composer: Kazumi Totaka
Arrangement: Alvin Jonsson

Samba ♩ = 125

8 2 A *Melodi för referens*

Fmaj7

mp

14

Bbmaj7

Bbm7

Eb7

19

Am7

Ab°7

Gm7

F#°7

23

Gm7

Gb9

Fmaj9

Em7 A7(b9)

27 B

Dmaj7

Dm7

V.S.

32

G⁷ C^{maj7} C^{#m7(b5)} C^{13(b9)} B^{m7} B^{b°7}

37

A^{m7} D¹³ D^{7(b13)} G^{maj9}

40

G^{m9} C¹³

43 C Git. solo

F^{maj7} B^{bmaj7} B^{b7} E^{b7}

51 Am⁷ D^{7(b9)} G^{m7} F^{#°7} G^{m7} G^{b9} F^{maj9} E^{m7} A⁷

59 D D^{maj7} D^{m7} G⁷ C^{maj7} C^{#m7(b5)} C^{13(b9)}

67 B^{m7} B^{b°7} A^{m7} D¹³ D^{7(b13)} G^{maj9} G^{m9} C¹³

75 E Trp. solo
 Fmaj7 Bbmaj7 Bbm7 Eb7

83 Am7 D7(b9) Gm7 F#o7 Gm7 Gb9 Fmaj9 Em7 A7

91 F Dmaj7 Dm7 G7

97 Cmaj7 C#m7(b5) C13(b9) Bm7 Bbo7 Am7 D13 D7(b13)

103

109 G *Melodi för referens*
 Fmaj7 Bbmaj7

mp

114

119

Gm⁷ F#^{o7} Gm⁷

122

Gb⁹ Fmaj⁹ Em⁷ A7(b⁹)

125 H

Dmaj⁷ Dm⁷

f

130

Cmaj⁷ Bm⁷ Bb^{o7}

135

Am⁷ D¹³ D7(b¹³) Gmaj⁹

138

Gm⁹ C¹³

Piano

Wii Sports Theme

Composer: Kazumi Totaka
Arrangement: Alvin Jonsson

♩ = 75 **Ballad swing**

mp

Em7 A7(sus4) A7 Am7 D7(sus4) G7(sus4)

6 **A** *Melodi för referens*

Cmaj7 Dm7 Em7 Am7 Am7 D9 Dm7 G7

10

Break!

Cmaj7 Bm7(b5) E7(b9) Am7 G#o7 Am7 D9 G9 Gb9 p

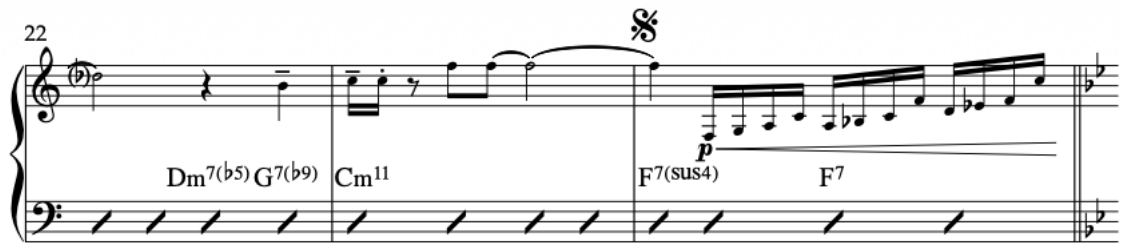
14

f mf

F6 Em7 A7(b9) Dm7 G7(sus4) Cmaj7 Am7(b5) D7(b9)

18

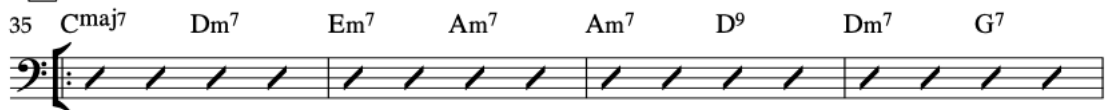
Gm7 F(add9)/A Bbm7 Cm7 Db6 Abm7 Db7 Gb6

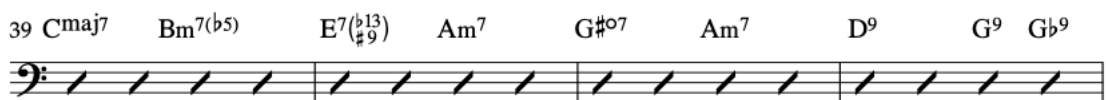
22 

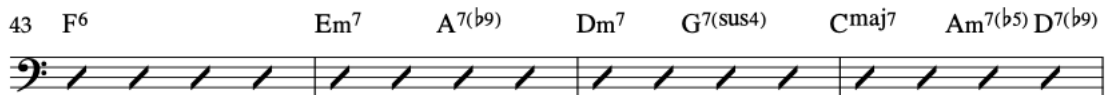
25 **B** 

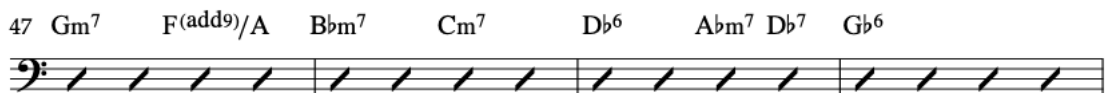
30 

C Trp & Pi solo

35 Cmaj7 Dm7 Em7 Am7 Am7 D9 Dm7 G7 

39 Cmaj7 Bm7(b5) E7(b13) Am7 G#o7 Am7 D9 G9 Gb9 

43 F6 Em7 A7(b9) Dm7 G7(sus4) Cmaj7 Am7(b5) D7(b9) 

47 Gm7 F(add9)/A Bbm7 Cm7 Db6 Abm7 Db7 Gb6 

2nd x D.S al Coda

51 G \flat 6 Dm7(b5)G7(b9) Cm11 F7(sus4) F7

B \flat 6 E \flat 9 A \flat 9 B \flat 6 Gm7 A/G F#m7 Bm7

Em7 A7(sus4) A7 Am7 D7(sus4) D7 G7(sus4) G7 Repeat for piano solo

35 $\text{\textcircled{O}}$ mp Cmaj7 Dm7 Em7 Am7 Am7 D9 Dm7 G7 Fill/glitter

39 Cmaj7 Bm7(b5) E7(b9) Am7 Am7 D9 Dm7 G7 Fill/glitter

Break!

43 Top note rit. F#m7(b5) Fm7 C(add9)/E E \flat 6 Dm7 G7(sus4) Amaj7

Piano

Kakariko Village

Music by Koji Kondo
Arranged by Alvin Jonsson

♩ = 160
Swing

(Top note)

f C13(sus4) *f* D \flat maj7/C

9 C13(sus4) A \flat (add9)/C

17 (Melodi för referens)
mp Fmaj9 Am7 F/B \flat B \flat m6 *f* C9(sus4) C9 *mp*
mp *f*

25 **A**
mp F6 Dm9 Gm11 C9 Dm7 Gm9 Cm7 F13
mf

33 1. *mf*
B \flat maj9 C13/B \flat Am7 D7(b9) G13 Gm11 C7(b9)

The image shows a piano score for the piece 'Kakariko Village'. It is written in 3/4 time with a swing feel and a tempo of 160 beats per minute. The key signature has one flat (B-flat). The score is divided into five systems of music. The first system (measures 1-8) features a melody in the right hand with a 'Top note' annotation and a forte (f) dynamic, and a bass line with a forte (f) dynamic. Chords include C13(sus4) and D-flat major 7 over C. The second system (measures 9-16) continues the melody and bass line with chords C13(sus4) and A-flat (add9) over C. The third system (measures 17-24) includes a melodic reference section in the right hand with a mezzo-piano (mp) dynamic, and a bass line with a forte (f) dynamic. Chords include F major 9, A minor 7, F over B-flat, B-flat minor 6, C9(sus4), and C9. The fourth system (measures 25-32) is marked with a box 'A' and features a melody in the right hand with a mezzo-piano (mp) dynamic and a mezzo-forte (mf) dynamic in the bass line. Chords include F6, D minor 9, G minor 11, C9, D minor 7, G minor 9, C minor 7, and F13. The fifth system (measures 33-40) includes a first ending bracket and features a melody in the right hand with a mezzo-forte (mf) dynamic and a mezzo-forte (mf) dynamic in the bass line. Chords include B-flat major 9, C13 over B-flat, A minor 7, D7(b9), G13, G minor 11, and C7(b9).

41 2.

Gm⁹ C¹³ C^{7(b9)} F⁶

45 B

C^{9(sus4)} C^{7(b9)} A^bmaj¹³ D^bmaj⁷ B^bm⁷ E^b¹³ Fmaj⁹

f

53

Bm^{7(b5)} C^{9/Bb} F(add⁹)/A D^{7(b13)} G¹³ Gm¹¹ C⁹

61 C

F⁶ Dm⁹ Gm¹¹ C⁹ Dm⁷ Gm⁹ Cm⁷ F¹³

mf

69

B^bmaj⁹ C^{13/Bb} Am⁷ D^{7(b9)} Gm⁹ C¹³ C^{7(b9)} F⁶ C⁹

77 D Flygelhornsolo

F⁶ Dm⁹ Gm¹¹ C¹³ Dm⁷ Gm⁹ Cm⁹ F¹³

85

B^bmaj⁹ C^{13/Bb} Am⁷ D^{7(b9)} G¹³ Gm¹¹ C^{7(b9)}

93 ² Gm⁹ C¹³ C7(b9) F⁶

97 **E** C⁹(sus4) C7(b9) A^bmaj13 D^bmaj7 B^bm7 E^b13 Fmaj9

105 Bm⁷(b5) C⁹/B^b F(add9)/A D⁷(^b₉¹³) G¹³ Gm¹¹ C¹³

113 **F** F^{6/9} Dm⁹ Gm¹¹ C⁹ Dm⁷ Gm⁹ Cm⁷ F¹³ B^bmaj9

f

122

129 **G** *Tuttisoli/tenorsolo*
(Melodi för referens)

136

V.S.

141 1. **Play!** *f*

G¹³ Gm¹¹ C⁷(^b13)

145 2. *(Melodi för referens)*

Gm⁹ C¹³ C⁷(^b9) F⁶

149 **H** *f*

C⁹(sus4) C⁷(^b9) A^bmaj¹³ D^bmaj⁷ B^bm⁷ E^b1³ Fmaj⁹

157

Bm⁷(^b5) C⁹/B^b F(add⁹)/A D⁷(^b13) G¹³ Gm¹¹ C⁹

165 **I** *mp*

F⁶ Dm⁹ Gm¹¹ C⁹

169

Dm⁷ A^b7([#]11) Gm⁹ D^b9([#]11) Cm⁷ F¹³

173

Bbmaj9 C13/Bb Am7 D7(b9) Gm9 C13 C7(b9)

mf

179

Cm7 F13 Bbmaj9 C13/Bb Am7 D7(b9)

185 **J** (Top note)

f C13(sus4) Dbmaj7/C

193

C13(sus4) Ab(add9)/C

201 (Melodi för referens)

mp Fmaj9 Am7 F/Bb Bbm6 *f* C9(sus4) C9 Fmaj13(#11)

mp *f*

Piano

Super Mario Bros. Main Theme

Composer: Koji Kondo
Arrangement: Alvin Jonsson

♩ = 160 Basic Swing

mf

G13sus4 B \flat 13sus4

mf

5

G13sus4 D⁹ G¹³

f ff

9 **9**

Melodi för referens

C⁶ C⁶/E F Δ F \sharp ^{o7} C⁶/G A⁷ \flat ¹³/₉ Dm¹¹ G⁷ \flat ¹³/₉

mf

13

C⁶ C⁶/E F Δ F \sharp ^{o7} C⁶/G A⁷ \flat ¹³/₉ Dm¹¹ G¹³

17 **17**

C⁶ Gm⁷ C⁷ F Δ F \sharp ^{o7} C⁶/G G \sharp ^{o7} Am⁷ D⁹

21

C⁶/G G \sharp ^{o7} Am⁷ D⁹ Dm⁷ G¹³ C⁶ G¹³sus4

Super Mario Bros.
Main Theme - Piano

2

25 **25**

C⁶ Gm⁷ C⁷ F^Δ F^{#o7} C⁶/G G^{#o7} Am⁷ D⁹

29

C⁶/G G^{#o7} Am⁷ D⁹ A^{b9} B^{b9} C⁶

33 **33**

A^{bΔ} C⁶/G Fm⁷ Cadd⁹/E

37 *mf*

E^{b6} D^{9sus4} D⁹ G¹³

f *ff*

41 **41**

C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#o7} C⁶/G A^{7b13} Dm¹¹ G^{7b9}

45 *f*

C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#o7} C⁶/G A^{7b13} Dm¹¹ G¹³ C⁶

ff

49 **Trumpet solo**

49 C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#o7} C⁶/G A^{7b13} Dm¹¹ G¹³

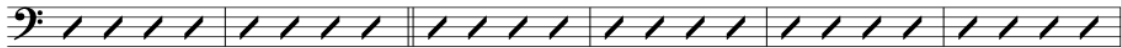
53 C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#o7} C⁶/G A^{7b13} Dm¹¹ G¹³

Super Mario Bros.
Main Theme - Piano

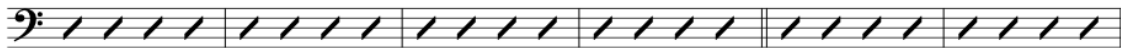
57 **57** C⁶ Gm⁷C⁷ F^Δ F^{#07} C⁶/G G^{#07} Am⁷ D⁹ C⁶/G G^{#07} Am⁷ D⁹ 3



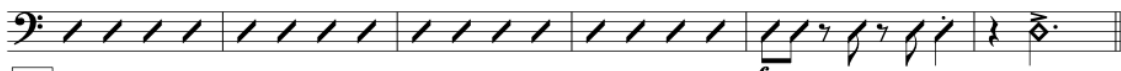
63 Dm⁷ G¹³ C⁶ G¹³sus4 **65** C⁶ Gm⁷C⁷ F^Δ F^{#07} C⁶/G G^{#07} Am⁷ D⁹



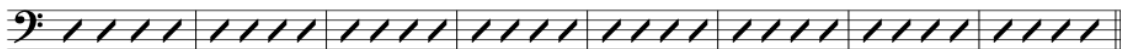
69 C⁶/G G^{#07} Am⁷ D⁹ A^{b9} B^{b9} C⁶ **73** A^{bΔ} C⁶/G



75 Fm⁷ Cadd⁹/E E^{b6} D⁹sus4 D⁹ G¹³



81 81 C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#07} C⁶/G A⁷_{b9}¹³ Dm¹¹ G¹³ C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#07} G¹³ C⁶



89 **89**



mp - mf - f *cresc.*



3x

97



104



109 **109**



G⁷_{b9}¹³

mp

Super Mario Bros.
Main Theme - Piano

4 **117**

117 C⁶

C⁶/G A⁷_{b9} Dm¹¹ G⁷_{b9}

f

121 *ff*

C⁶ C⁶/E F^Δ F^{#o7} C⁶/G A⁷_{b9} Dm¹¹ G¹³

125 **125**

C⁶ Gm⁷ C⁷_{#5} F^Δ G⁷ C⁶

129

Am⁷ Dm⁷ G⁷ C⁶ G⁷ C⁶

134 **134**

Solo

p

A^bΔ C⁶/G Fm⁷ Cadd⁹/E E^b6

139 *p*

D⁹sus⁴ D⁹ G¹³ E^b9 A^b13

f

144 **144**

D^b6 D^b6/F G^bΔ G^{°7} D^b6/A^b B^b7_{b9} E^bm¹¹ A^b7_{b9}

f

ff

Super Mario Bros.
Main Theme - Piano

148 152

Chords: Db^6 Db^6/F Gb^A G^{07} Db^6/Ab Bb^7b_{13} Ebm^{11} Ab^{13} Db^6 Abm^7 $Db^7\#5$ Gb^A

154 *mf*

Chords: Ab^7 Db^6 Bbm^7 Ebm^7 Ab^7 Db^6 Ab^7

160 *Soft, "lägg ut" klangerna*

Chords: Db^6 Abm^7 $Db^7\#5$ Gb^A Ab^7 Db^6 Bbm^7 Ebm^7 Ab^7 Ab^{13}

168 *mp*

Chords: Db^6 Db^6/F Gb^A G^{07} Db^6/Ab Bb^7b_{13} Ebm^{11} Ab^7b_{13} Db^6 Db^6/F

173 *ff*

Chords: Gb^A G^{07} *mf* *f*

177 *ff*

Chords: $Badd^9$

180 *ff*

Chords: $Dbadd^9$ $Badd^9$ $Dbadd^9$ $Badd^9$ $Dbadd^9$ $Badd^9$ $Dbadd^9$ $Badd^9$

184

Chords: $Dbadd^9$ $Badd^9$ $Dbadd^9$ $Bb^{13}sus^4$ Eb^9 Ab^{13} Db^6 -2